ME-2

Messenger 2

Bedienungsanleitung



Web site: www.glp.de
E-mail: service@glp.de

1 Einleitung (Introduction)

Willkommen!

Mit der Wahl dieses ausgereiften und vielseitigen Geräts ist die richtige Entscheidung getroffen. Jedes Gerät wird vor der Auslieferung gründlich getestet und sorgfältig verpackt. Die Verpackung sollte vorsichtig geöffnet und mit allen Bestandteilen zur späteren Verwendung aufbewahrt werden.

Die Lieferung sollte sorgfältig auf etwaige Beschädigungen und Vollständigkeit geprüft werden. Wenn dieses Produkt bei Lieferung beschädigt oder unvollständig sein sollte, wird gebeten das Gerät nicht zu benutzen und unverzüglich den zuständigen Händler zu informieren.

Diese Anleitung enthält wichtige Informationen bezüglich der Betriebssicherheit, des richtigen Gebrauchs sowie der Instandhaltung des Geräts und sollte deshalb aufmerksam und sorgfältig gelesen werden. Zum späteren Nachschlagen, sollte das Heft stets zusammen mit dem Pult aufbewahrt werden.

1.1 Sicherheitsregeln (Safety Rules)

- Dieses Gerät, darf zur Verringerung des Risikos von Stromschlägen und der Brandgefahr, nicht Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden.
- Es darf auch kein Wasser oder sonstige Flüssigkeiten über das Gerät geschüttet werden.
- Bei beschädigtem Netzkabel, darf dieses Gerät nicht betrieben werden.
- Das Gerät ist bei Auftreten von Fehlfunktionen sofort abzuschalten. Im Fall das Rauch oder sonstiger ungewöhnlicher Geruch aus dem Gerät wahrgenommen wird, ist die Verwendung sofort einzustellen und das Gerät vom Netz zu trennen.
- Das Pult darf nicht geöffnet werden. Es befinden sich keine für den Anwender bestimmten Teile darin.
- Das Gerät darf nicht zerlegt oder modifiziert werden, da sonst jegliche Garantie erlischt.
- Es sollte nicht versucht werden, Fehler am Gerät selbst zu beheben. Reparaturen, die von nicht qualifizierten Personen vorgenommen werden, können Beschädigungen oder Fehlfunktionen zur Folge haben. Hierfür sollte die nächste authorisierte Servicewerkstatt in Anspruch genommen werden.

1.2 Gebrauchshinweise (Notice Information)

- **Vor Feuchtigkeit schützen**
  Dieses Gerät ist nicht wasserdicht und könnte bei hohem Feuchtigkeitsgrad fehlerhaft arbeiten. Bei Korrosion im inneren des Geräts können irreparable Schäden entstehen.

- **Nicht Stürzen**
  Starke Stösse oder Vibrationen, können Fehlfunktionen des Geräts zur Folge haben.

- **Von starken Magnetfeldern fernhalten**
  Das Gerät darf nicht innerhalb von starker elektromagnetischer Strahlung oder magnetischen Feldern betrieben oder gelagert werden. Grosse statische Aufladung oder auch Magnetfelder wie Sie von Radiosendern erzeugt werden, können die Anzeigedisplays stören oder die Schaltkreise innerhalb des Geräts beeinflussen.

- **Reinigung**
  Aufgrund von Nebelfluid- Rauch- und Staubablagerungen kann eine Reinigung des Geräts notwendig werden. Hier sollte handelsüblicher Glasreiniger und ein weiches Tuch verwendet werden.

- **CF Cards (Compact Flash Speicherkarten)**
  Diese Karten können im Betrieb sehr heiss werden. Dies ist vorsichtshalber beim Herausnehmen einer Karte aus dem Gerät zu beachten.

Achtung! Nur für dieses Gerät empohlene Kartentypen verwenden.

- **Urheberrechtshinweis**
  Dieses Handbuch darf ungeachtet in welcher Form und zu welchem Zweck, auch nicht auszugsweise, ohne schriftlich authorisierte Erlaubnis Kopiert, Übermittelt, Übertragen, in Wiedergabegeräten gespeichert oder in andere Sprachen übersetzt werden.

2 Technische Daten (Specification)

Modell: ME-2

Stromversorgung:	AC 230V/ AC 120V
Gehäuse:	Metallblech mit Epoxidlack Oberfläche
LCD-Anzeigen:	2 Hauptdisplays mit jeweils 2 Zeilen á 40 Zeichen, Strobe-Setup & Fader-Pegel, über Zwei 4-Digit LC-Anzeigen.
DMX-Kanäle:	512 Kanäle frei belegbar für Moving-Lights, herkömmliches PAR-Licht und DMX Strobes.
Anschlussbuchsen:	**DMX-Ausgang:** Vier Stück, 3-Polige Neutrik XLR-Buchsen **MIDI IN/OUT/THROUGH:** Standart 5-Polige DIN-Buchsen **RS-232 Anschluss:** DB-9 Stecker **AUDIO-Eingang:** Unsymmetrische RCA Cynchbuchse
Soundsteuerung:	Eingebautes Mikrofon oder Line-Eingang
Gehäuseabmessungen:	650x400x115 mm
Gewicht:	Circa 8.3 Kg
Optionales Zubehör:	Speicherkarte: ScanDisk 32 MB Compact Flash Card Pultleuchte: 5V/1W Schwanenhalslampe mit USB-Anschluss.

3 Einführung (Getting Acquainted)

3.1 Funktionsüberblick (Principle Features)

- 512 DMX-Kanäle (24 Kanäle für PARs, 8 Kanäle für Strobes und bis zu 36 Kanäle pro Moving-Light).
- 20 Preset Strobe Programme und 48 programmierbare Szenen.
- 48 frei programmierbare Shows für Moving-Lights jede mit bis zu 48 Schritten.
- 48 frei programmierbare Lauflichter (Chases) für PAR-Licht (Dimmer) auch mit jeweils bis zu 48 Schritten.
- Internes Lampenverzeichniss (Library) mit bis zu 256 Einträgen.
- Flexible Datenverwaltung von Library, Memory und Setup mittels 32MB Compact Flash Karten.
- Anschluss eines Computers zum Austausch von Dateien.
- Neue Versionen des Betriebssystems können aufgespielt werden.
- Musiksynchroner Ablauf durch eingebautes Mikrofon oder Audio Eingang.
- USB-Anschluss für Pultleuchte (5V, 1W).
- Joystick zur Pan / Tilt Steuerung von Moving Lights.
- Blackout-Taste und Grand Master Fader.
- Zwei LCD-Anzeigen mit jeweils 2x40 Zeichen und zwei mit jeweils 4-Stellen.
- Vier 3-Polige XLR-Buchsen für insgesamt 512 DMX-Ausgangskanäle.
- MIDI IN/OUT/THROUGH Buchsen.

3.2 Standart Bedienungselemente (Basic Control Parts)

Fixture Taste (Moving Light)

Diese Taste aktiviert die Auswahl von Moving-Lights zur direkten Kontrolle. Die Auswahl von Lampengruppen (Group-Funktion) ist bei gedrückt gehaltener Taste möglich.

Number Fixtures 1-16
Mit diesen 16 Tasten werden die im Patch vorhandenen Moving-Lights, für verschiedene Funktionen selekiert.

Joystick
Hiermit werden die Pan- und Tilt-Werte der Moving-Lights eingestellt.

Pan/Tilt
Mit diesen Tasten, wird die Pan- und Tilt-Funktion des Joysticks eingeschaltet. Die zugehörigen LEDs müssen leuchten.

Setup
Über diese Taste wird das Setup-Menü aufgerufen.

Record
Über diese Taste wird das Recording-Menü zur Programmierung von Shows, Chasern und Scenes aufgerufen.

Cursor Tasten (Auf,Ab,Links und Rechts)
Mit diesen vier Tasten werden die Einstellungen in den verschiedenen Menüs vorgenommen.

Funktions-Fader (1-6)
Diese Sechs Fader dienen wie auch die Cursor Tasten zur Einstellung von Werten in den Menüs.

Pfeil-Select-Tasten Links/Rechts
Mit diesen Tasten wird durch die verschiedenen Dialogboxen im Display navigiert. Dabei übernehmen diese Tasten die verschiedensten Funktionen. Dies wird jeweils am rechten Rand des rechten Displays angezeigt.

Dimmer-Fader (1-12)
Mit diesen Fadern werden, zusammen mit der Channel-Taste die 24 PAR-Licht (Dimmer) Kanäle bedient.

Flash-Tasten (1-12)
Mit diesen Tasten kann der jeweilige Kanal blitzartig auf volle Intensität gesetzt werden. In Kombination mit der Flash-Page Taste dienen sie ausserdem zur Auswahl von Szenen oder einzelnen Schritten von Chasern und Shows. Eine “Latch”-Funktion also ein automatisches Halten der Taste wird aktiviert, wenn die Taste mehr als 2 Sekunden gedrückt gehalten wird.

Flash Page

Mit dieser Taste wird zwischen den Vier möglichen Seiten (Pages) umgeschaltet und zusammen mit den Flash-Tasten direkt auf jeweils 12 Scenen oder 12 Schritte (Steps) von Show oder Chaser zugegriffen.

Channel-Taste

Über diese Taste können die 12 Dimmer Fader zwischen den PAR-Licht-Kanälen 1-12 auf die Kanäle 13-24 umgeschaltet werden.

Dimmer Master Fader

Mit diesem Fader kann die Helligkeit aller 24 PAR-Kanäle gemeinsam und proportional also im Verhältnis zueinander verändert werden.

Grand Master Fader

Mit diesem Fader werden die Ausgangspegel des gesamten Pultes, mit Ausnahme der Flash-Tasten proportional eingestellt.

Preset Fader (1-8)

Diese Fader dienen zur proportionalen Anpassung des Ausgangspegels der jeweiligen Presets (Scenes, Chaser, Shows).

Blackout

Mit dieser Taste wird die Helligkeit der angeschlossenen Lampen schlagartig auf Null gesetzt. Diese Funktion hat absoluten Vorrang und kann nicht umgangen werden. Das bedeutet, dass solange diese Taste aktiv ist (LED BLINKT !), bleiben alle angeschlossenen Geräte Dunkel.

Audio Taste

Mittels dieser Taste wird die Musiksynchrone Steuerung der selektierten Szenen, Chaser, Shows und Stroboskop Programme aktiviert.

4 Voreinstellungen (Setup Menu Field)

Nach dem Einschalten befindet sich das Pult automatisch im Fixture- Modus (Die LED über der Fixture-Taste leuchtet). Von diesem Modus ausgehend, kann das Setup-Menü, durch simples betätigen der Setup-Taste aufgerufen werden. Die LED über der Taste blinkt und im rechten Display erscheint die Setup-Menü Dialogbox. Im Setup-Modus, stehen insgesamt 11 verschiedene Untermenüs zur Wahl. Hier werden die eingespeicherten Lampen verwaltet, finden sich sämtliche zum Betrieb des Pultes notwendigen Grundeinstellungen, sowie die Funktionen zum Datenaustausch mit PC oder Flash-Card.

4.1 Lampenverzeichnis (Internal Library)

Im Setup-Menü, macht die in Klammern aufblinkende Schrift auf die aktuelle Einstellmöglichkeit aufmerksam. mit den Up/Down-Tasten des Cursorblocks oder Fader F4 kann zum gewünschten Menüpunkt hier “INTERNAL LIBRARY”, weitergeschaltet werden.

CONFIGURATION & SETUP MENU		esc ?
SELECT →	[INTERNAL LIBRARY]	
ok ?		

Der Zugriff auf dieses Untermenü erfolgt durch betätigen der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ->). Das Internal Library Menü besteht aus 3 Punkten : Create New Fixture, Edit Existing Fixture und Delete Fixture.

4.1.1 Neue Lampe hinzufügen (Create New Fixture)

Im Internal Library Menü wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf dieses Untermenü verzweigt.

INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION	
SELECT ITEM - - - -	[CREATE NEW FIXTURE]

In diesem Menu können neue Lampen und ihre Configuration erstellt und der Library hinzugefügt werden (Die Library kann maximal 255 Lampenmodelle speichern). Das Menü beeinhaltet die möglichen Optionen wie Total DMX-Channel, LCD Effect Label, Internal Patch, Pan/Tilt Patch, Hard/Soft Cross, Fixture Name, Reset/Lamp Values, DIP-Switch Configuration, Control Type und Dimmer Patch.

4.1.2 Anzahl DMX Kanäle (Total DMX Channel)

Im Create New Fixture Menü wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt. Der Zugriff auf diese Einstellung erfolgt durch betätigen der rechten Pfeil-Select-Taste (ok?). Mit der linken Pfeil-Select-Taste (esc?) kann wieder in das Ausgangsmenü zurückgeschaltet werden.

Select feature to configure for		esc ?
FIXTURE NAME	[TOTAL DMX CHANNEL]	ok ?

Total channels occupied on dmx		esc ?
FIXTURE NAME	[1]	ok ?

In diesem Menü wird die Anzahl der von der Lampe benötigten Kanäle eingestellt. Hier ist ein Wert von 1 bis 36 möglich, das bedeutet eine Lampe kann bis zu 36 Kanäle belegen. Die Einstellung wird auch hier wieder mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 verändert und durch drücken der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ->) übernommen.

4.1.3 Effekte benennen (LCD Effect Label)

Im Create New Fixture Menü wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

Select feature to configure for esc ?
FIXTURE NAME- [LCD EFFECT LABEL]
ok ?

Es erscheint die folgende Dialogbox:

Enter number of lcd pages esc ?
FIXTURE NAME- [1] ok ?

Die blinkende Anzeige in den Klammern erinnert, dass hier die Anzahl der benötigten Seiten (Pages) vorzugeben ist, um alle Effekte der Lampe auf dem LCD anzuzeigen. Hier ist ein Wert von 1 bis 5 möglich. Die Einstellung kann mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 verändert werden.

Durch betätigen der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ->) wird die Einstellung übernommen und es erscheint die folgende Dialogbox:

Enter the string for the effects more <->
- P1

Jede Seite enthält 6 Zeichenfolgen (Strings) jeweils bestehend aus bis zu 6 Zeichen. Mit den Up/Down-Cursortasten, kann durch den vorhandenen Zeichensatz geblättert werden. Mit den Links/Rechts-Cursortasten kann von einem zum anderen Zeichen weitergeschaltet werden. Neue Effektnamen können mit Fader F1 in Kombination mit den Links/Rechts Cursortasten erstellt werden. Im Speicher befindet sich bereits ein Verzeichnis gängiger Effektbezeichnungen. Die Auswahl kann mit den Fadern F1- F6 erfolgen.
Die Anzeige für die erste Seite könnte nun so aussehen:

Enter the string for the effects more <->
COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR P1

Nun kann entweder mit der rechten Pfeil-Select-Taste auf die nächste Seite umgeblättert werden (P1-5) um weitere Effekte einzutragen oder mit der linken Pfeil-Select-Taste in das vorangehende Menü zurückgeschaltet werden. Die Einstellungen werden automatisch gespeichert.

4.1.4 DMX Kanäle zuordnen (Internal Patch)

Vom Create New Fixture Menü ausgehend wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

Select feature to configure for		esc ?
FIXTURE NAME-	[INTERNAL PATCH]	
ok ?		

Beim Zugriff auf dieses Menü über die rechte Pfeil-Select-Taste erscheint ein Warnhinweis keinen der DMX-Kanäle mehrfach zu verwenden. Nach Bestätigen mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ->), erscheinen die zuvor unter LCD-Effect-Label erstellten Effektnamen auf der Anzeige.

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	<->
[--]	--	--	--	--	--	P1

In diesem Menü werden den einzelnen Effekten die entsprechenden DMX - Kanäle der Lampe zugeordnet. Mit den Up/Down-Cursortasten kann der Kanal eingestellt und mit den Links/Rechts-Tasten zwischen den Effekten umgeschaltet werden. Hierfür können auch die Fader F1–F6 benutzt werden.
Die Anzeige könnte dann so aussehen:

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	<->
[5]	6	7	8	9	10	P1

Hier kann nun entweder mit der rechten Pfeil-Select-Taste (P1) auf die nächste Seite (sofern vorhanden) umgeblättert oder mit der linken Pfeil-Select-Taste in das vorherige Menü zurückgeschaltet werden. Die Speicherung erfolgt automatisch beim Verlassen des Menüs.

4.1.5 Pan Tilt Kanäle zuordnen (Pan/Tilt Patch)

Vom Create New Fixture Menü ausgehend wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

Select feature to configure for		esc ?
FIXTURE NAME-	[PAN/TILT PATCH]	
ok ?		

Beim Zugriff auf dieses Menü über die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?) erscheint ein Warnhinweis keinen der DMX-Kanäle mehrfach zu verwenden. Nach bestätigen mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) erscheint die folgende Dialogbox auf der Anzeige:

X (PAN) esc ?	Y (TILT)	PAN/TILT	
H [--] L --	H -- L --	OUTPUT	ok ?

In diesem Menü wird die Pan/Tilt Funktion den entsprechenden DMX-Kanälen der Lampe zugeordnet. Die meisten Lampen ermöglichen die Steuerung

sowohl mit 8 als auch mit 16 Bit. Einige Lampen verfügen jedoch nur über eine 8-Bit Steuerung. Die Ansteuerung im 16 Bit Modus benötigt jeweils zwei DMX-Kanäle für Pan und Tilt. Im 8-Bit Modus ist es jeweils nur ein Kanal. In diesem Fall wird nur ein Wert für "H" (high) gesetzt. Mit den Up/Down-Cursortasten werden die Kanäle eingestellt und mit den Links/Rechts-Cursortasten die Position gewechselt. Hierzu können auch die Fader F1-F4 benutzt werden.

Zum Abschluss wird die rechte Pfeil-Select-Taste gedrückt (ok ?) und damit die Einstellung übernommen.

4.1.6 Schneller oder Fadetime Effektwechsel (Hard/Soft Cross)

Vom Create New Fixture Menü ausgehend wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

Select feature to configure for		esc ?
FIXTURE NAME-	[HARD/SOFT CROSS]	
ok ?		

Nach bestätigen mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ->) erscheinen die zuvor im LCD Effect Label Menü erstellten Effektnamen auf der Anzeige.

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	
<>						
[HARD]	HARD	HARD	HARD	HARD	HARD	P1

Dieses Menü erlaubt die Anpassung der Geschwindigkeit, mit der die Lampe von einem zum anderen Effekt umschaltet. "HARD" bedeutet hierbei, dass zwischen den Effekten ohne die eingestellte Überblendzeit zu beachten (Fade Time disable), so schnell wie möglich umgeschaltet wird. Bei der Einstellung "SOFT" wird die eingestellte Überblendzeit berücksichtigt, wodurch ein weicher Übergang zwischen den Effekten möglich wird. Mit den Up/Down-Cursortasten kann zwischen diesen beiden Optionen umgeschaltet werden und die Links/Rechts Cursortasten dienen zum Wechsel von Effekt zu Effekt.

Mit der rechten Pfeil-Select-Taste wird auf die nächste Seite umgeblättert und mit der linken Pfeil-Select-Taste zum vorherigen Menü zurückgeschaltet. Die Einstellungen werden automatisch gespeichert.

4.1.7 Lampe bennenen (Fixture Name)

Vom Create New Fixture Menü ausgehend wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

Select feature to configure for		esc ?
FIXTURE NAME-	[FIXTURE NAME]	ok ?

Nach Bestätigen mit Der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) erscheint die folgende Dialogbox auf der Anzeige:

Enter modify the name of the Fix.:	esc ?
-FIXTURE NAME-	ok ?

In diesem Menü kann eine Bezeichnung für die neue Lampe eingegeben werden. Mit den Up/Down-Cursortasten oder dem Fader F4 kann durch den vorhandenen Zeichensatz geblättert und mit den Links/Rechts-Cursortasten zwischen den einzelnen Buchstaben umgeschaltet werden.

Durch betätigen der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) wird der neue Name übernommen.

4.1.8 Reset & Lampe Ein/Aus Werte (Reset/Lamp Values)

Vom Create New Fixture Menü ausgehend wird mit den Up/Down Cursor-tasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

Select feature to configure for		esc ?
FIXTURE NAME-	[RESET/LAMP VALUES]	ok ?

Beim Zugriff auf dieses Menü über die rechte Pfeil-Select-Taste erscheint ein Warnhinweis keinen DMX-Kanal für unterschiedliche Funktionen mehrfach zu verwenden. Nach bestätigen mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?), erscheint die folgende Dialogbox auf der Anzeige:

Reset	OFF	ON	|	LAMP	OFF	ON	esc ?
[--]	--	--	|	--	--	--	ok ?

In diesem Menü besteht die Möglichkeit Kanäle und Werte zu bestimmen, um vom Pult aus einen Reset der angeschlossene(n) Lampen auszulösen sowie deren Leuchtmittel ein- bzw. auszuschalten. Die Einstellungen werden mit den Up/Down-Cursortasten vorgenommen und mit Cursor Links/Rechts auf den nächsten Parameter umgeschaltet. Hier dürfen beide Funktionen auf ein und demselben DMX-Kanal liegen.

Beispiel:

Reset	OFF	ON	|	LAMP	OFF	ON	esc ?
[11]	--	255	|	--	--	--	ok ?

Hier ist zu erkennen, dass der Remote-Reset-Befehl auf Kanal 12 gesendet wird und den Wert 255 hat. Durch drücken der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) wird die Einstellung bestätigt und übernomen.

4.1.9 DIP-Schalter Einstellung (DIP-Switch Configuration)

Vom Create New Fixture Menü ausgehend wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

Select feature to configure for		esc ?
FIXTURE NAME-	[DIP-SWITCH CONFIG.]	ok ?

Nach Bestätigen mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) erscheint die folgende Dialogbox auf der Anzeige:

ENTER THE DIP_SWITCH CONFIGURATION		esc ?
n.dip [-]	1st channel = - = -	ok ?

In diesem Menü wird das vom Hersteller der Lampe benutzte Adress-System ausgewählt. Unter "n.Dip - " wird die Anzahl der vorhandenen Schalter vorgegeben. Die Einstellung für "1st channel = - = -" entscheidet, ob die erste Startadresse der Lampe mit " 0 " oder " 1 " beginnt. Der Wert kann mit den Up/Down-Cursortasten oder dem Fader F5 geändert werden. Die Links/Rechts-Curortasten dienen zum Umschalten auf den nächsten Parameter.
Die Einstellung wird mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) bestätigt und übernommen.

4.1.10 Schrittweiser/stufenloser Effektwechsel (Control Type)

Vom Create New Fixture Menü ausgehend wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

Select feature to configure for		esc ?
FIXTURE NAME-	[CONTROL TYPE]	ok ?

Nach bestätigen mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) erscheint der vorher erstellte Effekt-String auf der Anzeige:

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	
<->						
[LIN]	LIN	LIN	LIN	LIN	LIN	P1

In diesem Menü wird der gewünschte Steuermodus für die einzelnen Effekte festgelegt. Zur Auswahl steht einmal ein linearer (LIN) und ein tabularer (TAB) also schrittweiser Modus. Im ersten Fall wird der Effekt proportional also kontinuierlich angesteuert, was gleitende Übergänge ermöglicht. Der TAB-Modus bewirkt ein direktes Umschalten von einem Effekt-Preset zum anderen. Die Einstellung kann mit den Up/Down-Cursortasten oder den Fadern F1-F6 vorgenommen werden. Die Links/Rechts Tasten dienen zum Umschalten auf den jeweils nächsten Effekt. Beispiel:

COLOR <->	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	
[TAB]	LIN	LIN	LIN	LIN	LIN	P1

Hier ist zu erkennen, dass nur der Farbkanal tabular gesteuert wird. Um die hierfür nötige Tabelle zu erstellen, muss die dem Color-Kanal zugeordnete Funktionstaste (unterhalb der Fader. Hier: F1) betätigt werden. Es erscheint folgende Dialogbox auf der Anzeige:

PAGE_1 esc ?	TOT.Pset	Pset	VALUE
EFFECT_1 ok ?	[1]	1	0

Der Parameter "TOT.Pset" bezieht sich auf die Anzahl der Einträge (Maximum ist 50) in der Tabelle, während "Pset" den aktuellen Schritt nebst seinem Wert (VALUE) anzeigt. Das folgende Beispiel zeigt, das auf dem Farbrad sechs Schritte möglich sind und der erste Schritt einen Wert von Null hat.

PAGE_1 esc ?	TOT.Pset	Pset	VALUE
EFFECT_1 ok ?	[6]	1	0

Mit den Up/Down-Cursortasten kann der Wert verändert und mit den Links/Rechts-Cursortasten auf den nächsten Parameter umgeschaltet werden. Ausserdem können hierfür auch die Fader F4, F5 und F6 benutzt werden.

PAGE_1 esc ?	TOT.Pset	Pset	VALUE
EFFECT_1 ok ?	[6]	2	25

PAGE_1 esc ?	TOT.Pset	Pset	VALUE
EFFECT_1 ok ?	[6]	3	99

PAGE_1 esc ?	TOT.Pset	Pset	VALUE
EFFECT_1 ok ?	[6]	4	101

PAGE_1 esc ?	TOT.Pset	Pset	VALUE

```
  EFFECT_1              [ 6 ]         5           250
ok ?
```

```
   PAGE_1      TOT.Pset     Pset        VALUE
esc ?
  EFFECT_1             [ 6 ]          6           255
ok ?
```

So könnte nun eine Tabelle für das Farbrad aussehen. Die entsprechenden Werte für die Positionen sind den technischen Unterlagen des Herstellers der jeweiligen Lampe zu entnehmen.
Mit der rechten Pfeil-Select-Taste wird die Einstellung bestätigt und die vorherige Dialogbox (Effekt String) aufgerufen.

4.1.11 Dimmer Kanal zuordnen (Dimmer Patch)

Vom Create New Fixture Menü ausgehend wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

```
Select feature to configure for                                   esc ?
FIXTURE NAME-            [ DIMMER PATCH   ]                         ok ?
```

Beim Zugriff auf dieses Menü über die rechte Pfeil-Select-Taste erscheint ein Warnhinweis keinesfalls schon für “X(Pan)”, “Y(Tilt)”, “Reset” oder “Lamp” verwendete Kanäle erneut zu benutzen. Nach Bestätigen mit Der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) erscheint die folgende Dialogbox auf der Anzeige:

```
  Enter dimmer channel                                            esc ?
  FIXTURE NAME-                [ -- ]                               ok ?
```

Hier kann der entsprechende Dimmerkanal mit den Up/Down-Cursortasten oder dem Fader F5 eingestellt werden. Ein Druck auf die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?) speichert die vorgenommene Einstellung.

4.1.12 Vorhandene Lampe ändern (Edit Existing Fixture)

Vom Internal Library Menü ausgehend wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

```
     - - - -  INTERNAL  LIBRARY  CONFIGURATION                    esc ?
Select ITEM   - - - -        [ EDIT EXISTING FIXTURE       ]
ok ?
```

Durch betätigen der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) wird das Menü aufgerufen und es erscheint eine Dialogbox.

```
  Select fixture to config. in libr.                              esc ?
```

```
                         [ Ypoc 250          ]                    ok ?
```

Die Auswahl erfolgt auch hier wieder mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F4. Ist die gewünschte Lampe ausgewählt, wird mit der rechten Pfeil – Select-Taste (ok ?) auf die Einstellungen der Lampe zugegriffen. Mit der linken Pfeil-Select-Taste (esc ? **)** kann dieses Menü wieder verlassen werden. Die vorgehensweise beim ändern von Parametern bereits vorhandener Lampen ist dieselbe wie beim erstellen von neuen Lampen. Die hierbei erscheinenden Menüs sind identisch.

4.1.13 Lampe aus dem Verzeichnis löschen (Delete Fixture)

Vom Internal Library Menü ausgehend wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F5 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

```
    - - - -  INTERNAL  LIBRARY  CONFIGURATION                 esc ?
Select ITEM   - - - -        [ DELETE FIXTURE        ]
ok ?
```

Durch betätigen der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) wird das Menü aufgerufen und es erscheint die folgende Dialogbox.

```
  Select fixture to erase from libr.                        esc ?
                         [ Ypoc 250          ]                    ok ?
```

Auch hier wird wieder mittels Up/Down-Cursortasten oder Fader F4 die gewünschte Lampe selektiert. Die Auswahl wird mit der rechten Pfeil-Select - Taste bestätigt und es erscheint die folgende Dialogbox:

```
  Ypoc   -   SELECTED !.                                          quit ?
Do you want to erase it ?                                    <no> yes ?
```

Wenn die richtige Lampe gewählt ist, kann sie jetzt durch drücken der rechten Pfeil-Select-Taste (yes ?) endgültig gelöscht werden. Mit der linken Pfeil-Select-Taste (quit ? **)** wird die Aktion abgebrochen und mit der Funktionstaste F6 (<no>) zum vorherigen Menü zurückgekehrt.

HINWEIS! – bezüglich der Fehlermeldungen

Solange die hier beschriebenen Prozeduren zum Erstellen einer neuen Lampe korrekt ausgeführt werden, erscheint auch keine besondere Meldung darüber. Sollten hierbei jedoch Fehler auftreten oder wichtige Schritte ausgelassen werden, erscheint die folgende Dialogbox:

```
  CONFIGURATION MISHMASH !
retry ?     Do you want to exit or retry ?
exit ?
```

Mit der linken Pfeil-Select-Taste (retry ?) können alle Parameter nochmal aufgerufen und ungeeignete Einstellungen korrigiert werden. Durch drücken der rechten Pfeil-Select-Taste (exit ?) wird der gesamte Vorgang abgebrochen und die vorher gewählten Einstellungen verworfen.

Wenn Veränderungen an einer vorhandenen Lampe vorgenommen werden, erscheint beim Speichern folgende Dialogbox:

FIXTURE NAME ALREADY EXISTS ! quit ?
Do you want to replace it ? <no> yes ?

Hier wird angezeigt, dass eine Lampe mit diesem Namen bereits existiert Mit der rechten Pfeil-Select-Taste, werden die neuen Einstellungen bestätigt und die alten Werte überschrieben. Die Funktionstaste F6 (<no>) dient zur Rückkehr in das vorherige Menü und die linke Pfeil-Select-Taste (quit ?) um das Menü zur Modifikation der Parameter erneut aufzurufen.

Im internen Verzeichnis können maximal 255 Lampen gespeichert werden. Beim Versuch diese Anzahl zu überschreiten, erscheint folgender Hinweis:

ALL LIBRARY HAS BEEN USED
esc ?
ok ?

Diese Anzeige verschwindet nach drücken der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?).
Beim Versuch eine Lampe zu löschen, die gerade verwendet wird (also gepatcht ist) erscheint folgende Hinweisbox:

THIS FIXTURE IS CURRENTLY USED IN
esc ?
PATCH ! ok ?

Diese Anzeige verschwindet nach drücken der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?).

Wenn beim Aufruf des “Delete Fixture”-Menüs das interne Verzeichnis keine Lampe enthält, die gelöscht werden könnte erscheint folgender Hiweis:

NO FIXTURE ! esc ?
ok ?

Diese Anzeige verschwindet nach Drücken der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?).

4.2 DMX-Kanäle zuordnen (Patch)

Die blinkende Anzeige in den Klammern erinnert das hier jetzt der Menüpunkt auszuwählen ist, der bearbeitet werden soll. Zur Auswahl können die Up/Down-Cursortasten oder der Fader F4 benutzt werden.

CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ?
SELECT → [PATCH]	ok ?

Die rechte Pfeil-Select-Taste ermögltiicht den Zugriff auf diese Einstellung. Es erscheint zunächst eine Dialogbox, die die Auswahl zwischen automatischer (ON) und manueller (OFF) Kanalzuordnung ermöglicht.

DMX CHANNEL AUTO PATCH
esc ?
SELECT → [ON] ok ?

Auch hier wird wieder mit den Up/Down-Cursortasten oder dem Fader F5 zwischen den Möglichkeiten umgeschaltet. Im Auto Patch Modus sind die Kanäle 1-479 den Moving-Lights zugeordnet. Die Kanäle 480 bis 503 sind für PAR-Licht reserviert, die Kanäle 504 bis 511 für die Strobes und Kanal 512 für die Nebelmaschine. Im Manual Patch Modus (AutoPatch OFF) dagegen sind alle Kanäle frei verfügbar. Beim Umschalten zwischen diesen beiden Modi, erscheint entweder die folgende Dialogbox:

DMX CHANNEL AUTO PATCH - ON
quit ?
Do you want to change it ? <no> yes ?

Oder im umgekehrten Fall :

DMX CHANNEL AUTO PATCH - OFF
quit ?
Do you want to change it ? <no> yes ?

Die neue Einstellung wird mit der rechten Pfeil-Select-Taste übernommen. Mit der Funktionstaste F6 (<no>) gelangt man zurück ins Ausgangsmenü und die linke Pfeil-Select-Taste (quit ? **)** dient zum erneuten Aufruf des Auto-Patch-Menüs.
Die ME 2 kann 512 DMX-Kanäle adressieren. Bis zu 44 Geräte, bestehend aus 16 Moving-Lights, 24 PAR-Kanälen und 4 Strobes können angeschlossen werden. Um diese 44 Geräte ansteuern zu können müssen sie entsprechend adressiert (gepatcht) werden.

4.2.1 Lampen adressieren (Fixture Patch)

Im Anschluss an das Auto-Patch-Menü können nun die verschiedenen Geräte in speziellen Untermenüs adressiert werden. Um die verwendeten Moving Lights zu Adressieren, ist hier über die UP/Down-Cursortasten oder dem Funktionsfader F5, der Menüpunkt “Fixture Patch” auszuwählen.

```
              DMX  CHANNEL  AUTO  PATCH  -  ON
esc ?  SELECT →              [ FIXTURE  PATCH            ]
         ok ?
```

Der Zugriff auf das Menü erfolgt über die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?). Es erscheint die folgende Dialogbox :

```
  Fix.        TYPE                        FROM - - - -     1 - - cod - - 10
  [ 1 ]       - - - - -          < DEL >   TO - - - -      DIP-Switch
```

Obwohl auch die Einstellung dieses Menüs mit den Cursortasten erfolgen kann, ist es empfehlenswert die Auswahl der zu adressierenden Lampe über die 16 Fixture-Tasten vorzunehmen und über den Funktionsfader F2 das entsprechende Modell aus dem Verzeichnis (Library) zu wählen. Der Funktionstaste F4 ist in diesem Menü die “Delete”-Funktion zugeordnet wodurch die aktuelle Einstellung für das angezeigte “Fixture” (Fix.) gelöscht wird. Im Display werden über die Parameter “FROM” und “TO” Die Start- und die Endadresse der Lampe angezeigt. Im “Auto Patch”-Modus, werden die Lampen automatisch auf sinnvolle Adressen gepatcht. Im manuellen Modus ist die Verwendung der DMX-Kanäle völlig frei. Die Adressen können mit dem Cursorblock angewählt und eingestellt werden. Hierbei ist zu Beachten, das keine Überschneidungen von Start- und Endadressen enstehen, um das daraus entstehende “Mishmash” (Durcheinander) zu vermeiden. Beispiel:

```
  Fix.        TYPE                        FROM      1     1 - - cod - - 10
  [ 1 ]    [  Ypoc 250      ]    < DEL >  TO —  14      - - - - - - - - - -
```

Im vorliegenden Fall ist Lampe Nummer 1 (Fix. 1) eine Ypoc 250 mit der Startadresse 1 (FROM). Diese Lampe benötigt 14 Kanäle und belegt deshalb die DMX-Kanäle 1-14 (TO). Rechts unten im Display wird unter dem Menüpunkt “1- - cod - -10” eine Strichlinie angezeigt. Hier wird die zur Adressierung der Lampe erforderliche DIP-Schaltereinstellung in Abhängigkeit von der Startadresse graphisch dargestellt. Dies muss jedoch beim Erstellen einer Lampe vorprogrammiert werden. Durch die Strichlinie wird angezeigt, dass entweder keine DIP-Schalter vorhanden sind, oder das dies beim erstellen der Lampe nicht berücksichtigt wurde.

4.2.2 PAR-Licht adressieren (Par Patch)

Im Anschluss an das Auto-Patch-Menü können nun gleichfalls die vorhandenen Dimmer-Kanäle für das PAR-Licht adressiert werden. Das entsprechende Untermenü “Fixture Patch” ist auch hier über die Up/Down-Cursortasten oder dem Funktionsfader F5 auszuwählen.

```
              DMX CHANNEL AUTO PATCH - ON                    esc ?
SELECT →                [  PAR PATCH            ]
ok ?
```

Der Zugriff auf das Menü erfolgt über die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?). Es erscheint die folgende Dialogbox :

PAR DMX CHANNEL	esc ?
FROM [480] TO 503	ok ?

Hier kann die Startadresse für die Dimmer-Kanäle eingestellt werden. Im Auto-Patch-Modus (Auto Patch – On), ist auch diese Adresse fest vorgegeben.
Im manuellen Modus (Auto Patch - Off) kann die Startadresse über die Up/Down-Cursortasten oder Fader F2 neu eingestellt werden. Mit der rechten Pfeil-Select-Taste wird die angezeigte Einstellung übernommen.
Hierbei ist zu beachten, dass die PAR-Licht Sektion **immer** 24 DMX-Kanäle belegt.

4.2.3 Stroboskop adressieren (Strobe Patch)

Die Stroboskope werden ebenfalls vom Auto Patch Menü ausgehend Adressiert. Das entsprechende Untermenü “Strobe Patch” ist auch hier über die UP/Down-Cursortasten oder dem Funktionsfader F5 auszuwählen.

	DMX CHANNEL AUTO PATCH - ON	esc ?
SELECT →	[STROBE PATCH]	ok ?

Der Zugriff auf das Menü erfolgt über die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?). Es erscheint die folgende Dialogbox :

STROBE DMX CHANNEL	
esc ?	
FROM [504] TO 511	ok ?

Bei eingeschaltetem Auto-Patch-Modus, werden die Stroboskope immer auf die DMX-Kanäle 504 bis 511 gelegt (gepatcht). Hierbei sind für jedes der bis zu 4 Geräte immer 2 Kanäle vorgegeben. Im manuellen Modus (Auto Patch Off) kann die Startadresse über die Up/Down-Cursortasten oder Fader F2 beliebig eingestellt werden. Mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) wird die angezeigte Einstellung übernommen.
Hierbei ist zu beachten, dass die Strobe-Sektion, egal in welchem Modus **immer** 8 DMX-Kanäle belegt.

4.2.4 Nebelmaschine adressieren (Smoke Patch)

Die Startadresse für die Nebelmaschine kann auch im Auto-Patch-Menü geändert werden. Das entsprechende Untermenü ist auch hier über die Up/Down-Cursortasten oder dem Funktionsfader F5 auszuwählen.

DMX CHANNEL AUTO PATCH - ON	esc ?

SELECT →	[SMOKE PATCH]	ok ?

Der Zugriff auf das Menü erfolgt über die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?). Es erscheint die folgende Dialogbox :

SMOKE DMX CHANNEL	
esc ?	
FROM [512] TO 512	ok ?

Im Auto-Patch-Modus, ist die Nebelmaschine immer auf DMX-Kanal 512 adressiert (gepatcht). Im manuellen Modus (Auto Patch Off) kann die Startadresse über die Up/Down-Cursortasten oder Fader F2 beliebig eingestellt werden. Mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) wird die angezeigte Einstellung übernommen.

4.3 MIDI Kanal einstellen (MIDI Channel)

Im Setup Menü wird diese Einstellung mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F4 angewählt. Das Display weist durch blinken auf die aktuelle Auswahlmöglichkeit hin

	CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ?
SELECT →	[MIDI CHANNEL]	ok ?

Nach Auswahl des Menüs erscheint die folgende Dialogbox:

MIDI CHANNEL	esc ?
[1]	ok ?

Hier kann das Pult auf den verwendenten MIDI-Kanal eingestellt werden. Die Auswahl erfolgt auch hier über die Up/Down-Cursotasten, die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?) übernimmt die angezeigte Einstellung und mit der linken Pfeil-Select-Taste wird die Aktion abgebrochen.

4.4 Stroboskop Modell auswählen (Strobe Type)

Vom Setup Menü aus, wird diese Option ebenfalls mit den Cursortasten (Up/Down) ausgewählt. Mit “**esc** ? ” (linke Pfeil-Select-Taste) wird das Setup-Menü abgebrochen.

	CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ?
SELECT →	[STROBE TYPE]	ok ?

Nach Auswahl dieses Menüs (ok ?) über die rechte Pfeil-Select-Taste, erscheint die folgende Dialogbox:

STROBE TYPE
esc ?


[SPQ 2] ok ?

Hie stehen zwei verschiedene Typen zur Auswahl einmal das Modell SPQ 2 und zum anderen die Reihe der SP- 1500/750/200H Modelle. Über die Cursortasten(Up/Down) oder Fader F4 kann zwischen den Möglichkeiten umgeschaltet werden. Mit “esc **?** ” (linke Pfeil-Select-Taste) wird die Einstellung abgebrochen.
Zur Anpassung an das Pult, muss an den Stroboskopen folgende Einstellung vorgenommen werden: Für das SPQ 2, dass die DMX-Adresse übereinstimmt und die DIP-Schalter 1 und 2 auf “On”, die restlichen beiden auf “Off” stehen. Für die Anderen gilt lediglich, dass sie im DMX-Pack-Modus betrieben werden müssen.

4.5 Pultlampendimmer einstellen (Gooseneck Dimmer)

Im Setup-Menü wird diese Einstellung auch über die Up/Down- Cursortasten ausgewählt.

CONFIGURATION & SETUP MENU esc ?
SELECT → [GOOSENECK DIMMER] ok ?

Nach Auswahl dieses Menüs (ok?) über die rechte Pfeil-Select-Taste, erscheint die folgende Dialogbox:

GOOSENECK DIMMER esc ?
[1] ok ?

Mit dieser Funktion ist die Helligkeit der Pultbeleuchtung (USB DJ Lamp) in 16 Schritten einstellbar. Ein Wert von 0 schaltet die Lampe ab und Stufe 16 steht für volle Helligkeit. Mit der rechten Pfeil-Select-Taste wird die Einstellung übernommen und mit der linken verworfen.

4.6 Verfügbaren Speicherplatz anzeigen (View Free Memory)

Diese Funktion ist auch vom Setup Menü ausgehend über die Up/Down-Cursortasten oder Fader F4 zu erreichen.

CONFIGURATION & SETUP MENU esc ?
SELECT → [VIEW FREE MEMORY] ok ?

Nach Auswahl dieses Menüs (ok ?) über die rechte Pfeil-Select-Taste, erscheint die folgende Dialogbox:

FREE MEMORY: FIXTURE LIB: 122
esc ?
SHOW: 48 CHASE: 48 SCENE: 48 ok ?

Hier wird der verfügbare Speicherplatz in vier verschiedenen Kategorien angezeigt. Aus dem obigen Beispiel ist zu ersehen, dass im Lampenverzeichnis (Fixture Lib.) noch Platz für 122 weitere Lampen ist und für die Shows, Chaser und Scenes noch die jeweils maximale Anzahl von 48 Programmplätzen vorhanden ist. Dieses Menü kann über eine der Pfeil-Select-Tasten verlassen werden.

4.7 Pultdaten senden (Send Data File)

Dies ist ebenfalls ein Untermenü im Setup-Modus. Die Anwahl kann auch hier entweder über die Up/Down-Cursortasten oder Fader F4 erfolgen.

```
                    CONFIGURATION & SETUP MENU                      esc ?
SELECT →            [ SEND  DATA  FILE              ]
ok ?
```

Nach Auswahl dieses Menüs (ok ?) über die rechte Pfeil-Select-Taste, erscheint die folgende Dialogbox:

```
  Send data  file to PC port                                        esc ?
 Select  →          [ LIBRARY                   ]                    ok ?
```

Hier wird zunächst unter den Drei möglichen Dateitypen, Library, Memory oder Setup gewählt. Dazu dienen wieder die Up/Down-Cursortasten oder Fader F4. Bevor jedoch die Übertragung mit der rechten Pfeil-Select-Taste gestartet werden Kann, muss die Verbindung mit dem PC und die erforderliche Windows-Konfiguration bereits bestehen. Der Vorgang benötigt etwa Fünf Minuten für das Lampenverzeichnis (Library), bis zu 12 Minuten für das Memory und einige Sekunden für die Setup-Datei.

Hilfe zur RS232 Schnittstelle und Windows Konfiguration

Um das Pult an einen PC anzuschliessen wird ein Serial Lap Link Kabel oder auch Nullmodemkabel benötigt, wie es in jedem Computerladen erhältlich ist. Ein Standard RS232-Kabel kann hier nicht verwendet werden. Das Pult ist über seinen RS232 Anschluss mit einem der seriellen “COM”-Ports des PC zu verbinden.

Auf dem PC muss mindestens Windows 95/98 installiert sein. Windows wird mit einem Hilfsprogramm namens Hyperterminal geliefert, mittels dem der Datenaustausch zwischen ME-2 und PC über einen COM-Port möglich wird.
Zunächst ist festzustellen, welcher der COM-Ports frei verfügbar ist. Häufig wird der erste Port (COM 1) für die Maus reserviert, so das es immer ratsam ist, das Pult mit dem zweiten Port (COM 2) zu verbinden.

Zunächst muss Hyperterminal an die Vorgaben des Pultes angepasst (konfiguriert) werden. Es befindet sich als Kommunikations-Zubehör im

Programm-Ordner des Windows Startmenüs und wird mit Mausklick auf “Hypertrm” gestartet. Sollte das Programm hier nicht zu finden sein, so kann es nachträglich von der Windows-CD installiert werden. Hierzu ist im Windows “Startmenü” unter “Einstellungen” die Systemsteuerung aufzurufen dann auf Software/Windows Setup zu verzweigen und unter “Komponenten” der Eintrag Verbindungen auszuwählen. Anschliessend ist den Instruktionen von Windows zu folgen, um die Installation auszuführen.
Beim ersten Start von Hyperterminal wird die Eingabe eines Namens und die Auswahl eines Icons verlangt. Hier sollte “ME-2” als Name und irgendeines der Icons gewählt werden. In der nächsten Dialogbox “Verbinden mit” wird dann die verwendete Schnittstelle angegeben (z.B.:Direktverbindung mit COM 2). Die anderen Einstellungen in dieser Box haben für diese Anwendung keine Bedeutung und können ignoriert werden. Die nächste Box dient zur Festlegung der Übertragungsparameter hier sind folgende Einstellungen vorzunehmen: Bits pro Sekunde = 38400, Datenbits = 8, Parität = keine, Stoppbits = 1 und Protokoll = Kein. Daraufhin erscheint der Desktop von Hyperterminal. Hier ist nun unter Datei, Eigenschaften, Einstellungen der Eintrag “ASCII-Konfiguration” aufzurufen, alle Einträge in dieser Box zu deselektieren und mit “OK” zu bestätigen. Jetzt kann das Programm geschlossen werden, worauf eine Dialogbox erscheint, die zur Speicherung dieser Konfiguration von Hyperterminal auffordert. Nach Klick auf “Yes” wird ein Programm namens ME-2.ht erstellt. Hiervon kann nun eine Verknüpfung auf den Desktop erstellt werden, wenn diese Anwendung des öfteren benötigt wird. Damit steht das Programm mit den für ME-2 notwendigen Einstellungen, wann immer notwendig, mit einem einfachen Mausklick auf das ME-2.ht Icon schnell zur Verfügung.
Einmal eingerichtet, kann Hyperterminal Daten vom Pult empfangen und auf Festplatte Speichern. Hierzu ist das Pult wie schon beschrieben an den PC anzuschliessen. Dann ist die für ME-2 erstellte Version von Hyperterminal aufzurufen. Unter dem Menüpunkt Übertragung ist die Option “Text aufzeichnen” auszuwählen. Es erscheint eine Dialogbox, in der die Auswahl eines Ordners und die Angabe eines Namens für die empfangene Datei möglich ist. Hier sollten Namen wie z.B.: “ME-2lib.txt” verwendet werden. Bei der Vergabe eines Namens sollte sichergestellt sein, dass in dem Ordner nicht schon eine Datei gleichen Namens existiert, da ansonsten die vorhandene Datei nicht überschrieben, sondern die neuen Daten nur hinzugefügt werden. Mit Klick auf das Startfeld ist Hyperterminal zum Empfang von Daten des Pultes bereit.

Im Menü des Pultes kann nun die Datei, die gesendet werden soll ausgewählt werden. Mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok->) wird die Übertragung gestartet.

```
 Sending data file to PC port                                esc ?
Select →               [ LIBRARY          ]                   ok ?
```

In der Anzeige erscheinen entsprechende Informationen zum Vorgang.

```
Sending LIBRARY file to PC port
Please wait……                                               exit ?
```

Die Übertragung sollte, sofern dies nicht unbedingt notwendig ist, nie unterbrochen werden, da dies zu unerwünschten Schwierigkeiten führen kann. Nach Abschluss der Übertragung erscheint die folgende Meldung auf der Anzeige.

LIBRARY SEND COMPLETED !	esc ? ok ?

Danach kann Hyperterminal entweder einfach geschlossen werden oder die Empfangsbereitschaft mit “Beenden” im “Text Aufzeichnen” Menü aufgehoben werden. Die Speicherung der empfangenen Datei erfolgt hierbei automatisch.

4.8 Pultdateien laden (Load Data File)

Im Setup-Menü, macht die in Klammern aufblinkende Schrift auf die aktuelle Auswahlmöglichkeit aufmerksam. Mit den Up/Down Tasten des Cursorblocks oder Fader F4 kann zum gewünschten Menüpunkt weitergeschaltet werden.

	CONFIGURATION & SETUP MENU	esc ?
SELECT →	[LOAD DATA FILE]	ok ?

Der Zugriff erfolgt durch drücken der rechten Pfeil-Select-Taste und es erscheint die folgende Dialogbox:

Loading data file to PC port		esc ?
Select →	[LIBRARY]	ok ?

Dieses Menü dient zum Download, also zum Empfang von Library-, Memory- und Setup-Dateien vom PC. Die Auswahl des Dateityps kann mit den Up/Down-Cursortasten oder mit Fader F4 erfolgen. Nach Bestätigung über die rechte Pfeil-Select-Taste (ok?) erscheint die folgende Dialogbox. Das ME-2 ist nun bereit zum Datenempfang.

Loading LIBRARY file to PC port	
Please wait……	exit ?

Als nächstes kann nun am PC die für das ME-2 erstellte Version von Hyperterminal augerufen werden. Über den Menüpunkt “Übertragung” ist der Eintrag “Textdatei senden” anzuwählen. Danach erscheint eine Dialogbox, in der aus den vorhandenen Dateien ausgewählt werden kann. Wenn nichts angezeigt wird, ist zunächst das Laufwerk und der entsprechende Ordner auszuwählen, indem die Dateien der ME-2 gespeichert sind. Nach Auswahl der Datei und Klick auf “Öffnen” beginnt Hyperterminal mit der Übertragung. Nach erfolgreicher Übertragung der Datei, erscheint die folgende Meldung auf der Pultanzeige:

LIBRARY RECEIVE COMPLETED !	esc ? ok ?

Mit (ok?) oder (esc?) kann dieses Menü verlassen werden. Sollten während der Übertragung Fehler aufgetreten sein, erscheint eine entsprechende Meldung auf dem Display. In diesem Fall sollte die Kabelverbindung überprüft und ein neuer Versuch unternommen werden. Die Übertragung der Library vom PC ins Pult nimmt etwa Fünf (5) Minuten in Anspruch, die Memory Daten (Shows, Szenen, Chaser) brauchen etwa 10 Minuten und die Setup Daten einige Sekunden.

4.9 Betriebssystem erneuern (Update Software)

Im Setup-Menü, macht die in Klammern aufblinkende Schrift auf die aktuelle Auswahlmöglichkeit aufmerksam. Mit den Up/Down Tasten des Cursorblocks oder Fader F4 kann zum gewünschten Menüpunkt weitergeschaltet werden.

```
                 CONFIGURATION & SETUP MENU                 esc ?
SELECT →                [UPDATE SOFTWARE          ]
ok ?
```

Der Zugriff erfolgt durch drücken der rechten Pfeil-Select-Taste und es erscheint die folgende Dialogbox:

```
  Updating software
  Please wait……                                           exit ?
```

Das Pult ist nun bereit zum Empfang der neuen Software. Nun kann die für ME-2 erstellte Version von Hyperterminal aufgerufen werden und unter dem Menüpunkt “Übertragung” der Eintrag “Textdatei senden” gewählt werden. In der nun erscheinen Dialogbox kann nun die entsprechende Textdatei gewählt werden (neue Versionen des Betriebssystems werden als Textdatei geliefert). Nach Auswahl und “Klick” auf “Öffnen” beginnt Hyperterminal mit der Übertragung. Der Vorgang dauert etwa 2 Minuten. Das Pult wird im Anschluss an die erfolgreiche Übertragung selbstätig neu gestartet (reboot). Sollten jedoch Fehler aufgetreten sein, wird vom Pult eine entsprechende Meldung ausgegeben. In diesem Fall sollte die Verbindung überprüft und ein neuer Versuch unternommen werden.

4.10 Speichern auf Karte (Save To Card)

Im Setup-Menü, macht die in Klammern aufblinkende Schrift auf die aktuelle Auswahlmöglichkeit aufmerksam. Mit den Up/Down Tasten des Cursorblocks oder Fader F4, kann zum gewünschten Menüpunkt weitergeschaltet werden.

```
                 CONFIGURATION & SETUP MENU                 esc ?
SELECT →                [ SAVE TO CARD            ]          ok ?
```

Der Zugriff, erfolgt durch drücken der rechten Pfeil-Select-Taste und es erscheint die folgende Dialogbox:

SAVE TO CARD MENU		esc ?
Select →	[4] — Fcc-2lib	ok ?

Hier bietet sich die Möglichkeit, Sicherheitskopien von Library, Memory und Setup auf CF (32MB Compact Flash) Karten zu speichern. Mit Fader F3 kann ein Speicherplatz von 1 bis 15 auf der Karte und mit Fader F5 ein Name für die Datei gewählt werden. Diese Einstellungen können auch mit den Up/Down-Cursortasten verändert werden. Die Left/Right-Cursortasten dienen hierbei zum Umschalten zwischen den Einträgen.
Mit (ok ?) rechte Pfeil-Select-Taste wird die Einstellung bestätigt und es erscheint die folgende Dialogbox:

Save data from Console to Card		esc ?
SELECT →	[LIBRARY]	ok ?

Auch hier wird die Auswahl wieder über die Up/Down-Cursortasten oder Fader F4 vorgenommen. Nach bestätigen mit (ok ?) der rechten Pfeil-Select-Taste erscheint auf der Anzeige folgende Meldung:

Save LIBRARY from Console to Card
Please wait……

Sollte die Karte nicht oder nicht richtig eingesteckt sein, wird dies durch folgende Meldung angezeigt:

NO CARD !	esc ?
PLEASE INSERT CARD AND RETRY	ok ?

Nach erfolgreicher Speicherung erscheint die folgende Dialogbox:

SAVE LIBRARY COMPLETED !	esc ?
	ok ?

Mit (ok ?) oder (esc ?) wird ins vorhergehende Menü zurückgeschaltet.

4.11 Laden von Karte (Load from Card)

Im Setup-Menü, macht die in Klammern aufblinkende Schrift auf die aktuelle Auswahlmöglichkeit aufmerksam. Mit den Up/Down Tasten des Cursorblocks oder Fader F4 kann zum gewünschten Menüpunkt weitergeschaltet werden.

CONFIGURATION & SETUP MENU		esc ?
SELECT →	[LOAD FROM CARD]	
ok ?		

Der Zugriff erfolgt durch drücken der rechten Pfeil-Select-Taste und es erscheint die folgende Dialogbox:

LOAD FROM CARD MENU esc ?				
Select →	[4]	—	Fcc-2lib	ok ?

Dieses Menü dient zum Laden der Sicherheitskopien von Library, Memory und Setup von Karte. Mit Fader F3 kann der Speicherplatz auf der Karte und mit Fader F5 der Name der Datei ausgewählt werden. Diese Einstellungen können auch mit den Up/Down-Cursortasten vorgenommen werden. Die Left/Right Cursortasten dienen hierbei zum Umschalten zwischen den Einträgen.
Mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) wird die Einstellung bestätigt und es erscheint die folgende Dialogbox:

Load data from Card to Console		esc ?
SELECT →	[LIBRARY]	ok ?

Die Auswahl von Library, Memory oder Setup erfolgt über die Up/Down-Cursortasten oder Fader F4. Nach bestätigen mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?), erscheint im Display die Meldung, dass das Pult empfangsbereit ist.
Achtung ! Beim Laden von Karte wird die jeweils im Pult vorhandene Datei überschrieben und ist damit verloren.

```
Load LIBRARY from Card to Console
 Please wait ……
```

Sollte die Karte nicht oder nicht richtig eingesteckt sein, wird dies durch folgende Meldung angezeigt:

NO CARD !	esc ?
PLEASE INSERT CARD AND RETRY	ok ?

Auf der Karte müssen zunächst Daten vom Pult vorhanden sein, bevor etwas geladen werden kann. Ansonsten erscheint eine Fehlermeldung und das Pult verlangt nach einer anderen Karte.

```
  CARD DATA ERROR!  PLEASE INSERT ANOTHER
esc ?
  CARD AND RETRY.
ok ?
```

Nach erfolgreicher Speicherung erscheint die folgende Dialogbox:

LOAD LIBRARY COMPLETED !	esc ?
	ok ?

Mit (ok ?) oder (esc ?) wird ins Ausgangsmenü zurückgeschaltet.

5 Programmierung (Recording)

Dieses Kapitel beschreibt ausführlich die Vorgehensweise beim erstellen von Szenen, Chasern und Shows. Hier wird unter anderem gezeigt wie die Programmierung gestartet, Shows für ausgewählte Lampen oder Effekte erstellt und gespeichert, wie ein Chaser programmiert und einzelne Programmschritte geändert werden.

Die Programmierung wird begonnen indem einfach die Record-Taste gedrückt wird. Die LED in der Taste beginnt schnell zu blinken, und auf dem Display wird gefragt, was programmiert werden soll. Innerhalb dieses Kapitels ist mit LCD oder Display immer die rechte Anzeige des Pultes gemeint.

Select what you want to record	esc ? ok ?

Hier stehen Drei Optionen zur Auswahl, nämlich Show, Chaser oder Scene.

5.1.1 Shows programmieren (Recording Shows)

Es stehen insgesamt 48 Shows für die Programmierung von Moving Lights zur Verfügung. Jede Show kann aus maximal 48 Schritten bestehen. Im Record-Modus, wird nach Drücken der Show-Taste (die LED leuchtet), über das Display die Auswahl der Page und der Show-Nummer verlangt. Über die leuchtende Page-LED wird die aktuelle Show-Page angezeigt.

Select page and show number	esc ?

Diese Auswahl wird mit der Page- und den Flash- 1-12-Tasten vorgenommen. Danach erscheint folgende Dialogbox:

Show	Steps	esc ?
01	[--]	edit ?

Die Auswahl des Schrittes (Steps) erfolgt mit Fader F2 oder den Up/Down-Cursortasten. Es können maximal 48 Schritte angewählt werden. Durch Drücken der rechten Pfeil-Select-Taste (edit ?), wird in die Menüs zur Bearbeitung des Schrittes verzweigt. Es erscheint die folgende Dialogbox:

EDIT MENU	esc ?
[ACTIVE EFFECTS]	ok ?

Das “Edit Menu” bietet drei Möglichkeiten zur Auswahl: “Active Effects”, “Edit Steps” und “Steps Time”.

5.1.2 Effekte aufrufen (Active Effects)

Vom “Edit Menu” ausgehend, wird mit den Up/Down-Cursortasten auf diesen Menüpunkt verzweigt.

EDIT MENU	esc ?
[ACTIVE EFFECTS]	ok ?

Der Zugriff auf das Menü, erfolgt über die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?). Falls noch keine Lampe zur Verwendung in der Show gewählt wurde, wird dies im Display angezeigt und zur Auswahl von Lampen oder Effekten aufgefordert.

```
- - - - - - - - - - - - SELECT FIXTURE - - - - - - - - - - - -
Select active fixtures / effects
```

Mit den Fixturetasten 1-16 können die zuvor im Setup adressierten Lampen angewählt werden. Die LED in der Taste fängt an zu blinken und zeigt dadurch an, dass diese Lampe zur Verwendung in der Show aktiviert ist. Hier können wohl mehrere Lampen nacheinander angewählt werden, es ist jedoch jeweils nur die zuletzt gewählt Lampe aktiviert. Dies wird durch blinken der jeweiligen LED angezeigt (Bei den ebenfalls möglichen Lampengruppen, die später beschrieben werden, verhält es sich anders). Mit den Funktionstasten F1 – F6, sowie den Pan/Tilt Tasten werden die einzelnen Effekte aktiviert und deren LEDs beginnen zu leuchten.

```
COLOR   GOBOS   G. ROT   PRISM   SHUTT   DIMMR
Select active fixtures/effects
```

Es können verschiedene Moving-Lights gleichzeitig selektiert werden, um eine Gruppe zu bilden. Insgesamt können bis zu 6 verschiedene Gruppen gebildet werden. Hierzu wird die “Fixture”-Taste gedrückt gehalten und über die Funktionstasten F1 – F6 eine Gruppe aus dem Display ausgewählt. Die LED beginnt zu leuchten. Als nächstes können verschiedene Lampen (gleichen Typs) angewählt werden. Deren LEDs blinken nun gleichzeitig und zeigen damit an, dass sie in derselben Gruppe sind und für die Show verwendet werden können.

```
Select   other   Fixtures   to   make   a   group
GRP1     GRP2    GRP3       GRP4  GRP5     GRP6
```

Hierbei ist zu beachten, dass die Lampen einer Gruppe baugleich sein müssen. Beim Versuch eine Gruppe aus unterschiedlichen Lampen zu bilden, erscheint folgende Fehlermeldung:

```
Different fixture: no effect controls
Select active fxtures/effects
```

Nach Fertigstellung der Gruppen gelangt man über die rechte Pfeil-Select-Taste zurück ins “Edit”-Menü.

5.1.3 Schritte ändern (Edit Steps)

Vom “Edit Menu” ausgehend, wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F4 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

EDIT MENU	esc ?
[EDIT STEPS]	ok ?

Der Zugriff auf das Menü, erfolgt über die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?).
Falls noch keine Lampe gewählt wurde, wird dies im Display angezeigt und zur Auswahl aufgefordert. Hierfür finden die Fixture-Tasten 1 – 16 Verwendung wobei zu beachten ist, dass immer nur die zuletzt gewählte Lampe aktiv ist. In diesem Menü kann auch mit Lampengruppen gearbeitet werden.

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

Nun können die Einstellungen über die Funktionsfader F1 – F6 und den Joystick (Pan/Tilt-LEDs müssen leuchten!) verändert werden. Die Werte können auch über die Cursortasten verändert werden, hierzu muss aber zunächst der betreffende Effekt über die jeweilige Funktionstaste aktiviert werden.
Zum Speichern ist die “Store”-Taste zu drücken und es erscheint ein Hinweis, den gewünschten Step auszuwählen. Die Auswahl erfolgt bei gedrückt gehaltener “Store”-Taste über die “Page”- und “Flash” 1-12-Tasten. Die Speicherung erfolgt beim Loslassen der “Store”-Taste.

Select destination step

Bei gedrückt gehaltener “Step”-Taste ist ein direkter Aufruf von Steps möglich. Es erscheint ein Hinweis, den gewünschten Step auszuwählen.

Select step to edit

Auch hier dienen die “Page”-, und die “Flash” -Tasten zur Auswahl. Der Step kann nach der Bearbeitung entweder auf seinen alten Platz gespeichert werden, womit die ursprünglichen Werte überschrieben werden, oder als neuer Step hinzugefügt werden. Nach Beendigung gelangt man über die linke Pfeil-Select-Taste zurück ins Edit-Menü.

5.1.4 Zeitablauf ändern (Step´s Time)

Vom Edit-Menü ausgehend, wird mit den Up/Down-Cursortasten oder Fader F4 auf diesen Menüpunkt verzweigt.

EDIT MENU	esc ?

[STEP`S TIME]
ok ?

Der Zugriff auf das Menü, erfolgt über die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?) und es erscheint die folgende Dialogbox:

SHOW	STEP	CROSS%	TIME	
- 1 -	[2]	50	2 S	ok ?

Hier kann für jeden Step einer Show, die Zeitdauer (Time) also wie lange ein Schritt gehalten wird und der prozentuale Überblendfaktor (CROSS%) eingegeben werden. Mittels Fader F1–F4 und den Cursortasten, können die Einstellungen verändert werden. Im Display wird unter "Step" der gewünschte Schritt ausgewählt, unter "TIME" ist ein Bereich zwischen 0 Sekunden und 1 Minute 39.9 Sekunden möglich und der Wert von "CROSS%" kann zwischen 0 und 100 % betragen.

Es können auch mehrere Lampen zugleich auf identische Werte gesetzt werden, indem eine Gruppe von Steps gebildet wird. Dies ist durch Anwahl der Steps (markiert durch die LEDs) über die Page und Flash 1-12 –Tasten, bei gedrückt gehaltener "Step"-Taste möglich.

SHOW	STEP	CROSS%	TIME	
- 1 -	[GR]	****	*******	ok ?

Die Werte können auch hier wie schon zuvor beschrieben vorändert werden. Mit "**ok ?** " wird die Einstellung übernommen und ins Edit-Menü zurückgekehrt.
Um die Programmierung zu beenden, ist das Edit-Menü über die linke Pfeil-Select-Taste (esc ? **)** zu verlassen. Es erscheint eine Dialogbox mit dem Hinweis, die bearbeitete Show mit der Enter-Taste abzuspeichern:

Show 01 will be Updated !	quit
Press ENTER to store	< ESC >

<u>Hierbei gilt : Mit der Enter-Taste, wird die Show gespeichert und alle Änderungen übernommen.</u>
<u>Mit der Funktionstaste F6, die sich auf "< ESC >" im Display bezieht, werden die Änderungen verworfen und nichts gespeichert.</u>
<u>Mit der linken Pfeil-Select-Taste gelangt man zurück ins Edit Menü.</u>

5.2 Lauflichter programmieren (Recording Chases)

Für das PAR-Licht, stehen insgesamt 48 Programme (Chaser) zur Verfügung. Im Record-Modus, wird nach betätigen der Chase-Taste (die LED leuchtet), über das Display die Auswahl der Page- und der Chase-Nummer verlangt. Durch die jeweils leuchtende Page-LED wird die aktuelle Page angezeigt.

Select page and chase number	esc ?

Nachdem ein Chaser über die Page und Flashtasten ausgewählt ist, erscheint die folgende Dialogbox:

CHASE	STEP	CROSS%	TIME	
esc ?				
- 1 -	[5]	50	2 S	ok ?

Für Chaser kann in diesem Menü nur ein gemeinsamer Überblend-Faktor (CROSS%) und eine Zeitdauer (TIME) eingegeben werden. Mit den Cursortasten oder Fader F4 und F5, können nun die werte für “Cross” von 0-100% und für “Time” zwischen 0 Sekunden und 1 Minute 39.9 Sekunden eingestellt werden.

Als nächstes können die einzelnen Schritte beginnend mit Step 1 programmiert werden. Zusammen mit der Channel-Taste, und den 12 Flash Fadern können jetzt die Werte für die 24 PAR-Kanäle eingestellt werden. Mit der Store-Taste, wird die Einstellung als neuen Schritt in den aktuellen Chaser gespeichert. Auf diese Weise können auch alle weiteren Schritte programmiert werden.

Die Step-Taste ermöglicht auch den direkten Zugriff auf einen Schritt. Die Auswahl erfolgt bei gedrückt gehaltener Step-Taste über die Page- und der Flash-Taste, die der gewünschten Step-Nummer entspricht.

Um die Programmierung abzuschliessen ist die rechte Pfeil-Select-Taste zu drücken, wodurch die Einstellung des Chasers übernommen und zum Ausgangsmenü zurückgekehrt wird.

Von hier aus können nun weitere Chaser programmiert oder über “esc ? ” das Menü verlassen werden.

5.3 Szenen Programmieren (Recording Scenes)

Für das PAR-Licht, stehen insgesamt 48 Bilder (Scenes) zur Verfügung.
Im Record-Modus, wird nach Drücken der Chase-Taste (die LED leuchtet), über das Display die Auswahl der Page und der Chase-Nummer verlangt. Über die leuchtende Page-LED wird die aktuelle Page angezeigt

Select page and scene number	esc ?

Nachdem eine Scene über die Page und Flashtasten ausgewählt ist, erscheint die folgende Dialogbox.

SCENE	TIME	esc ?
- 1 -	[3 S]	ok ?

Über dieses Menü können einzelne Lichtbilder mit jeweils individueller Einblendzeit (TIME) erstellt werden.

Auch hier dienen wieder die 12 Flashfader zusammen mit der Channel-Taste zur Einstellung der 24 PAR-Kanäle. Zum Abspeichern ist die Store-Taste zu drücken und mit (ok ?) gelangt man zum Ausgangsmenü.

Auf diese Art können auch alle weiteren Szenen erstellt werden.
Zum Beenden des Menüs genügt ein Druck auf "esc ? **"** (linke Pfeil-Select-Taste).

6 Wiedergabe (Playback Mode)

Dieser Abschnitt beschreibt, wie die zuvor erstellten Programme Ausgewählt (Choose), Abgespielt (Play) und Angehalten (Pause) werden.

Unter einer Scene ist die Einstellung ausgewählter PAR-Lichtkanäle zu verstehen. Ein Chaser besteht aus einer zeitlich vorprogrammierten Abfolge von Schritten (Steps) die jeweils ein Bild (Scene) für traditionelles PAR-Licht enthalten. Eine Show ist ebenfalls eine Abfolge von Schritten, die jedoch zur Steuerung von Moving-Lights vorgesehen ist.

Der folgende Abschnitt bezieht sich immer auf das linke Display. Hier wird in Echtzeit der aktuelle Wiedergabe-Status der 8 Abspielsektionen unterhalb des LCDs angezeigt.

SH01	CA48	SC01	SC48	SH20	SH48	CA37	CA48
En01	Ch01	Go01	Go48	Pu01	Pu48	Ch01	En01

Die folgende Tabelle erläutert die Bedeutung der verwendeten Abkürzungen:

Kürzel	Bedeutung
En	Abkürzung für Enter
Ch	Abkürzung für Choose
Go&01-48	Playback & Step 01-48
Pu&01-48	Pause & Step 01-48
SH&01-48	Abkürzung für Show 01-48
CA&01-48	Abkürzung für Chase 01-48
SC&01-48	Abkürzung für Scene 01-48

6.1 Abspielen (Playing Scenes/Chases/Shows)

Zunächst muss für eine der Sektionen der Choose (Auswahl) Modus durch Druck auf die gleichnamige Taste aktiviert werden. In der untersten Reihe des Displays erscheint das Kürzel "Ch" Jetzt kann über die Go/Pause-Tasten das

gewünschte Programm (Scene, Show oder Chaser) ausgewählt werden. Ein weiterer Druck auf die Choose-Taste schaltet auf den Enter-Modus zurück. Im Display erscheint jetzt “En”.

Im Enter-Modus wird durch die Go-Taste die Wiedergabe gestartet und mit Pause gestoppt.

6.2 Simultanes abspielen (Multi Playback)

In der Wiedergabesektion sind insgesamt 32 Speicherplätze aufgeteilt in 4 Pages á jeweils 8 Presets verfügbar. Diese Anordnung ist sehr vielfältig und ermöglicht die simultane Wiedergabe von Programmen. Es können bis zu 4 Szenen, 4 Chaser und 4 Shows gleichzeitig ablaufen.

SH01	CA48	SC01	SC48	SH20	SH48	CA37	CA48
En01	Ch01	Go01	Go48	Pu01	Pu48	Ch01	En01

Im Fall von Überschneidungen, wie sie beim Ablauf mehrerer Shows auftreten können, werden die Lampen nach dem LTP (Latest Takes Precendence) – Prinzip gesteuert was bedeutet, dass immer der jeweils letzte Befehl Vorrang erhält.

7 Stroboskop Presets (Strobe Programs)

Die “STROBE LIGHT”-Sektion enthält insgesamt 20 vorgefertigte Programme, zur Ansteuerung von bis zu 4 Stroboskopen. Über die Menu-Taste kann durch die verschiedenen Einstellungen für Program, Speed und Dimmer geblättert werden.

Im Program-Menü kann mit den Up/Down-Tasten eine der 20 Programmplätze ausgewählt werden.

P r 0 1

Im Speed-Menü kann ein Wert zwischen 01, für die niedrigste und 99 für höchste Geschwindgeit eingestellt werden.

SP 99

Schliesslich kann im Dimmer-Menü die Helligkeit ebenfalls von 01 – 99 eingestellt werden.

DI 99

Mit der Full On-Taste können alle Ausgänge gleichzeitig auf volle Intensität gesetzt werden. Diese Funktion ist jedoch nur aktiv, solange Die Taste gedrückt gehalten wird.
Über Die Stand By Taste werden die Ausgänge der Strobe Sektion abgeschaltet wodurch die angeschlossenen Strobes dunkel bleiben (Blackout). Ein zweiter Druck auf diese Taste, hebt den Zustand wieder auf.
Die Full ON-Funktion hat Vorrang und kann deshalb auch im Stand By Modus benutzt werden.

8 Lampen auswählen (Choose Fixtures)

Dieses Pult kann bis zu 16 im Patch Menü adressierte Moving Lights gleichzeitig ansteuern. Die Steuerung ist sehr vielseitig, da die Lampen nicht nur auf die laufende Show reagieren, sondern auch jederzeit der manuelle Zugriff auf sämtliche Funktionen möglich ist.

8.1 Einzelne Lampe Auswählen (Select a Fixture)

Im Fixture-Modus (LED über der Taste muss leuchten) können die zuvor im Patch-Menü adressierten Lampen über die Fixture-Select-Tasten einzeln ausgewählt werden. Daraufhin erscheinen im rechten Display die verfügbaren Effekte und ihre Einstellung. Solange jedoch keine Lampen auf die Fixture Nummern adressiert sind, kann hier auch nichts selektiert werden.

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

Mit den Funktionsfadern F1 bis F6 können die Einstellungen der einzelnen Effekte und mit den Cursortasten X(Pan) und Y(Tilt) verändert werden. Bei Lampen, die mehr als sechs Effekte haben kann mit den beiden Select-Tasten (Pfeil links/rechts) zwischen den Seiten (Pages) der Anzeige umgeschaltet werden. Bei Aktivierung der Pan/Tilt-Tasten (LEDs leuchten), kann der Joystick zur Einstellung der Pan- und Tilt-Werte verwendet werden. Sämtliche Einstellungen können auch mit den Up/Down-Cursortasten geändert werden. Die Funktionstasten F1-F6 dienen hierbei zu Auswahl des Effekts. Die Pan/Tilt Funktion ist erst wieder möglich, wenn keine Funktions-LED mehr leuchtet und arbeitet unabhängig vom Zustand der Pan/Tilt-Tasten.

8.2 Lampengruppe auswählen (Group of Fixtures)

Diese Funktion ist nur bei gedrückt gehaltener Fixture-Taste aktiv. Die Funktionstasten F1 bis F6 dienen hierbei zur Auswahl der sechs möglichen Gruppen. Während dessen erscheint die folgende Dialogbox.

Select other fixtures to make a group					
GRP1	GRP2	GRP3	GRP4	GRP5	GRP6

Eine Gruppe wird gebildet, indem bei ständig gedrückt gehaltener Fixture-Taste, zunächst eine Gruppe über die Funktions-Tasten F1-F6 gewählt und dann mehrere gleichartige Lampen selektiert werden. Deren LEDs zeigen durch simultanes blinken an, dass sie zu einer Gruppe gehören.
Der Aufruf einer bestehenden Gruppe ist bei ebenfalls gedrückt gehaltener Fixture-Taste über die entsprechende Funktions-Taste möglich.
Zum Entfernen von Lampen aus einer bestehenden Gruppe können die betreffenden Lampen durch betätigen der jeweiligen Fixture-Tasten (bei gedrückter Fixture-Taste) einfach abgewählt werden. Die zugehörige LED erlischt. Zum dauerhaften entfernen aus der Gruppe muss anschliessend die Fixture-Taste der Gruppe gedrückt werden. Dieser Vorgang ist gegebenenfalls zur Bestätigung zu wiederholen und auch nur bei gedrückt gehaltener Fixture-Taste möglich.

9 Zusätzliche Funktionen (Utility Controls)

9.1 Zeitverhalten (Times)

Mit dieser Funktion können die programmierten Ein- (Fade In) und Ausblendzeiten (Fade out) nachträglich beeinflusst werden. Die Presets werden also schneller oder langsamer abgespielt. Der Zugriff erfolgt im Fixure Modus (Fixture LED muss leuchten) über die Times-Taste.

```
  - - -    SELECT    SHOW    - - -      SPEED %
esc ?
  * 01 *     - -       - -       - -      [ 25 ]                  ok ?
```

Hier kann zunächst über die entsprechenden Tasten die Show, Chaser oder Scene-Page aufgerufen werden. Wie schon zuvor beschrieben, kann das Pult jeweils bis zu Vier Shows, Chaser und Scenes gleichzeitig wiedergeben und so werden auf den Pages auch jeweils Vier Stück angezeigt. Die aktive Position ist hierbei mit Sternen gekennzeichnet und kann mit den Links/Rechts-Cursortasten gewechselt werden. Die Einstellung der Geschwindigkeit kann jetzt über die Up/Down-Cursotasten oder Fader F5 erfolgen. Der Faktor, mit der die Geschwindigkeit multipliziert werden kann, liegt in einem Bereich zwischen 25% und 400%. Über die rechte Pfeil-Select-Taste (ok ?) wird die neue Einstellung übernommen und das Menü verlassen. Die linke Pfeil-Select-Taste (esc ?) belässt die alte Einstellung und bricht die Aktion ab.

Dieser Modus unterstützt auch den direkten Zugriff auf einzelne Schritte (Steps). Hier werden bei gedrückt gehaltener Step-Taste die 12 Flash-Tasten in Kombination mit der Flash-Page-Taste benutzt.

9.2 Kopieren (Copy)

Die Kopier-Funktion wird ebenfalls im Fixture Modus durch betätigen der Copy-Taste aufgerufen. Es erscheint die folgende Dialogbox im rechten Display.

```
  COPY  OBJECT     FROM     TO
quit ?
          Show       [ 25 ]      2                          ok ?
```

Hier können die erstellten Programme von einem Speicherplatz auf einen anderen kopiert werden. Die Auswahl ob Show, Chaser oder Scene erfolgt über die jeweilige Taste, der Start- und Ziel-Speicherplatz schliesslich wird mit den Cursortasten oder Fader F3 und F4 eingestellt. Nachdem die Einstellung mit der rechten Pfeil-Select-Taste (ok ?) bestätigt worden ist, erscheint der folgende Warnhinweis:

```
   Show  02  will  be  updated !                     quit ?
   Press ENTER to store                        <ESC>
```

Durch betätigen der ENTER-Taste wird der Kopiervorgang endgültig durchgeführt. Die Funktions-Taste F6 nimmt hierbei wie angezeigt, die Escape-Funktion (<ESC>) an. Mit ihr kann die Aktion ohne Änderung abgebrochen werden. Durch “quit ? ” (linke Pfeil-Select-Taste) wird das Ausgangsmenü nochmals aufgerufen werden, etwa um die Kopier- Parameter neu einzustellen.

9.3 Lampe initialisieren (Reset)

Dieser Befehl ermöglicht es die angeschlossenen Lampen vom Pult aus neu zu initialisieren. Nach Druck auf die Reset-Taste (LED leuchtet) erscheint folgende Dialogbox:

```
        PUSH FIXTURE`S KEYS TO SEND RESET
                          esc ?
                                                          ok ?
```

Hier kann nun über die Fixture-Tasten 1-16 ein Reset der angeschlossenen Lampen ausgelöst werden. Die Funktion steht aber nur dann zur Verfügung, wenn zuvor im Untermenü der Fixture Library die entsprechenden Werte eingegeben worden sind.

9.4 Leuchtmittel Ein/Aus (Lamp)

Hier besteht die Möglichkeit die Leuchtmittel der angeschlossenen Lampen vom Pult aus Ein- bzw Auszuschalten. Der Zugriff auf diese Funktion erfolgt über die Lamp-Taste, deren LED beginnt zu leuchten und es erscheint die folgende Dialogbox:

```
SWITCH LAMPS BY HOLDING DOWN KEYS
                              esc ?
                                                  ok ?
```

Von hier aus kann nun über die Fixturetasten der Ein/Aus Befehl gegeben werden, indem die Taste der betreffenden Lampe für einige Sekunden gedrückt gehalten wird. Die LED der zugehörigen Taste erlischt um anzuzeigen, dass das Leuchtmittel jetzt ausgeschaltet ist. Im umgekehrten Fall signalisiert die LED durch ihr leuchten, dass das Leuchtmittel eingeschaltet ist. Die Funktion kann jedoch nur benutzt werden, wenn zuvor Im Reset/Lamp Untermenü der Fixture Library die entsprechenden Werte eingegeben worden sind.

10 MIDI-Befehlssatz (MIDI Implementation)

Um die MIDI Funktion zu benutzen muss zunächst das Pult auf den gleichen MIDI-Kanal eingestellt werden, der auch vom Keyboard oder Sequencer benutzt wird.
Die ME-2 kann MIDI-Befehle zum Programmwechsel senden und empfangen und gemäss nachfolgender Tabelle verarbeiten:

BEFEHL	FUNKTION
0-47 (00H-2FH)	SHOW 01-48
48 -95 (30H-5FH)	CHASE 01-48
96-115 (60H-73H)	SCENE 01-20
116-125 (74H –7DH)	STROBE PROGRAM 01-10
126 (7EH)	SMOKE
127 (7FH)	BLACKOUT